

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Model pemanfaatan dan penggunaan teknologi informasi telah banyak dikembangkan oleh para peneliti. Berbagai penelitian terdahulu telah dilakukan dengan aspek - aspek mengenai penerimaan teknologi *e-learning*. Faktor pembeda yaitu terletak pada faktor eksternalnya. Tabel 2.1 menunjukkan pembeda penelitian sekarang dengan penelitian terdahulu. Hal ini ditujukan untuk mendukung keaslian penelitian dan menjadi salah satu dasar pemilihan variabel yang mempengaruhi teknologi *e-learning*.

Penelitian awal mengenai TAM dilakukan oleh Davis (1985). Pada penelitian ini bahwa TAM mampu memberikan prediksi mengenai peningkatan penerimaan pengguna terhadap teknologi. Prediksi penerimaan komputer oleh pengguna yang diukur dari niat, dan kemampuan untuk menjelaskan niat berasal dari sikap, persepsi kegunaan yang dirasakan, persepsi kemudahan penggunaan dan aspek-aspek lain yang terkait dengan sistem. Pada penelitian selanjutnya (Davis et al., 1989) norma subyektif dimasukkan sebagai tambahan variabel yang digunakan untuk menjelaskan niat

perilaku. Namun norma subyektif tidak memberikan efek terhadap niat perilaku. Hal ini disebabkan oleh lemahnya pengukuran yang digunakan untuk mengukur norma subyektif narasumber selain itu aplikasi yang diteliti merupakan aplikasi yang bersifat personal dan individual sehingga mungkin sedikit mendapatkan pengaruh dari lingkungan sosial.

Penelitian mengenai penerimaan *e-learning* pada mahasiswa sudah dilakukan oleh peneliti dari Korea (Park, 2009). Pada penelitian ini telah dilakukan untuk memverifikasi proses bagaimana mahasiswa mengadopsi dan menggunakan *e-learning* dengan teknik pemodelan persamaan struktural (SEM) menggunakan dengan program LISREL untuk menjelaskan proses adopsi. Model struktural umum termasuk *e-learning self-efficacy*, norma subjektif, aksesibilitas sistem, sebagai variabel eksternal yang mempengaruhi persepsi kegunaan yang dirasakan, persepsi kemudahan penggunaan, niat untuk menggunakan *e-learning* dikembangkan berdasarkan model penerimaan teknologi TAM. Dan hasilnya terbukti TAM menjadi alat teoritis yang baik untuk memahami penerimaan pengguna *e-learning*. E-learning self-efficacy adalah konstruk yang paling penting yang mempengaruhi sikap, diikuti oleh norma subjektif dalam memberi penjelasan proses kausal dalam model yang mempengaruhi niat dan sikap terhadap *e-learning*.

Pada penelitian selanjutnya (Park et al., 2012), Park melakukan penelitian terhadap *mobile learning* sebagai pengembangan dari penelitian sebelumnya. Masalah yang mendasari penelitian ini masih sama yaitu memahami persepsi, sikap dan faktor apa saja yang mempengaruhi penggunaan *m-learning* pada kalangan mahasiswa. Selain faktor yang telah digunakan pada penelitian sebelumnya (Park, 2009), faktor tambahan pada penelitian ini adalah kesesuaian jurusan (*Major Relevance*). Selain itu SA (*System Accessibility*) menjadi salah satu faktor mempengaruhi secara langsung niat perilaku untuk menggunakannya (Park, 2012). Hal ini mencerminkan bahwa lingkungan internet tanpa kabel dan perangkat genggam yang tidak mahal ikut mendukung niat penggunaan *m-learning*. Selain aksesibilitas sistem, beberapa faktor yang berkaitan dengan karakteristik sistem juga pernah diteliti sebelumnya (Pituch & Lee, 2006).

Penelitian yang dilakukan (Pituch & Lee, 2006) dengan tujuan mencari tahu faktor yang memberi pengaruh pada niat perilaku karyawan bisnis dalam memakai *e-learning* dengan menggunakan penggabungan model penerimaan teknologi (TAM) dengan Teori Difusi Inovasi (IDT). Lima persepsi karakteristik dalam inovasi secara jelas telah dipengaruhi oleh niat perilaku karyawan dalam menggunakan *e-learning* telah ditunjukkan dari hasil penelitian tersebut. Yang mana keuntungan relatif, kompatibilitas, trialability, dan kompleksitas

pada kegunaan secara signifikan dirasakan efeknya. Selain hal itu yang juga memiliki pengaruh yang signifikan dalam persepsi kemudahan penggunaan adalah kompleksitas, trialability, keuntungan relatif, dan efektif kompleksitas.

Pada penelitian selanjutnya (Dimas Setyoko, 2016), Dimas melakukan penelitian terhadap niat penggunaan *e-learning* pada kalangan siswa SMA Panghudi Luhur Yogyakarta sebagai. Masalah yang mendasari penelitian ini masih sama yaitu memahami apa saja yang mempengaruhi niat penggunaan *e-learning* pada kalangan siswa di sekolah Panghudi Luhur Yogyakarta. Faktor yang mempengaruhi niat penggunaan *e-learning* yang diteliti dalam penelitian ini merupakan adaptasi dari teori TAM yaitu niat perilaku, persepsi kegunaan yang dirasakan, persepsi kemudahan penggunaan, sikap, keyakinan diri, norma subjektif, dan fungsionalitas sistem. Niat penggunaan *e-learning* oleh siswa SMA Pangudi Luhur Yogyakarta menunjukkan bahwa mayoritas hipotesis yang disusun terbukti. Penemuan yang cukup penting adalah sikap dan disusul oleh norma subjektif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap niat perilaku. Faktor norma subjektif dan fungsionalitas sistem tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap persepsi kemudahan penggunaan dan manfaat yang dirasakan.

2.2.Kerangka Pemikiran

Pada penelitian ini akan mengukur penggunaan sistem berdasarkan Niat Perilaku (*Behavioral Intention*) menggunakan 3 eksternal variabel, yaitu: Keyakinan Diri (*Self Efficacy*), Norma Subjektif (*Subjective Norm*) dan Fungsional Sistem (*System Functionality*). Penelitian ini juga akan menggunakan 3 konstruksi utama: Sikap Pengguna (*Attitude*), Persepsi Kegunaan (*Perceived usefulness*), dan Persepsi Kemudahan Penggunaan Dirasakan (*Perceived ease of use*). Model penelitian yang diajukan dapat dilihat pada Gambar 2.1.

2.2.1.Keyakinan Diri (*Self-Efficacy*)

Menurut Bandura (1977), keyakinan diri adalah kemampuan dari dalam diri manusia untuk melakukan tugas atau tindakan yang diperlukan untuk mencapai hasil tertentu. Dalam penelitian ini, *Self-Efficacy* didefinisikan sebagai keyakinan diri terhadap kemampuan yang dimiliki untuk melakukan aksi yang diperlukan menggunakan *e-learning*. Sesuai dengan beberapa penelitian terdahulu kepercayaan diri seseorang akan mempengaruhi kemudahan penggunaan yang dirasakan dan kegunaan yang dirasakan. (Bachtiar et al., 2014; Park, 2009; Park et al., 2012). *Self-Efficacy* juga merupakan variabel paling penting yang berasal dari keyakinan siswa tentang kemampuan mereka dalam mempengaruhi niat perilaku untuk menggunakan *e-learning* (Park, 2009; Cheung & Vogel, 2013).

Berdasarkan hal tersebut, maka dibuatlah hipotesis sebagai berikut:

H1: Keyakinan diri (SEf) akan mempengaruhi niat perilaku (BI) siswa saat menggunakan *e-learning*.

H2: Keyakinan diri (SEf) akan mempengaruhi kemudahan penggunaan yang dirasakan (PEU) siswa saat menggunakan *e-learning*.

H3: Keyakinan diri (SEf) akan mempengaruhi kegunaan yang dirasakan (PU) siswa saat menggunakan *e-learning*.

2.2.2. Norma Subjektif (*Subjective Norm*)

Penelitian ini mendefinisikan *Subjective Norm* sebagai suatu pengaruh sosial baik dari guru atau siswa untuk menggunakan *e-learning*. Dalam penelitian sebelumnya, *Subjective Norm* dapat mempengaruhi baik secara langsung terhadap niat perilaku (Park et al., 2012; Park, 2009; Cheung & Vogel, 2013), maupun tidak langsung melalui kemudahan penggunaan yang dirasakan dan kegunaan yang dirasakan (Park et al., 2012; Park, 2009) terhadap keinginan menggunakan suatu teknologi. Berdasarkan hal tersebut, maka dibuatlah hipotesis sebagai berikut :

H4: Norma subyektif (SNo) akan mempengaruhi kegunaan yang dirasakan (PEU) siswa saat menggunakan *e-learning*.

H5: Norma subyektif (SNo) akan mempengaruhi kemudahan penggunaan yang dirasakan (PU) siswa saat menggunakan *e-learning*.

H6: Norma subyektif (SNo) akan mempengaruhi niat perilaku (BI) siswa saat menggunakan *e-learning*.

2.2.3. Fungsionalitas Sistem (*System Functionality*)

Faktor terakhir yang mempengaruhi penggunaan sistem adalah karakteristik sistem. Menurut Pituch & Lee (2006) karakteristik sistem yang perlu diperhatikan dalam *e-learning* akan dipengaruhi oleh fungsionalitas, aksesibilitas, dan interaktivitas. Fungsionalitas didefinisikan sebagai kemampuan dari suatu *e-learning* untuk menyediakan akses yang fleksibel terhadap media pembelajaran maupun penilaian. Aksesibilitas didefinisikan sebagai sesuatu yang dirasakan dimana mahasiswa menganggap bahwa respon dari *e-learning* cepat, konsisten, dan masuk akal. Interaktivitas didefinisikan sebagai kemampuan *e-learning* sebagai media interaksi antara dosen dengan mahasiswa dan mahasiswa dengan mahasiswa. Dengan melihat kondisi *e-learning* di SMA Pangudi Luhur Yogyakarta yang tidak menerapkan aspek aksesibilitas dan aspek interaktivitas dalam sistem *e-learning* maka penelitian ini hanya mengambil faktor pengaruh fungsionalitas. Berdasarkan hal tersebut maka dibuatlah hipotesis sebagai berikut :

H7: Fungsionalitas sistem (SFu) akan mempengaruhi kegunaan yang dirasakan (PEU) siswa saat menggunakan *e-learning*.

H8: Fungsionalitas sistem (SFu) akan mempengaruhi kemudahan penggunaan yang dirasakan (PU) siswa saat menggunakan *e-learning*.

4.2.4. Sikap, persepsi kemudahan, persepsi kegunaan

Penelitian ini menggunakan 3 konstruk utama yang telah terbukti secara teoritis, empiris dan diusulkan untuk memprediksi dan menjelaskan penerimaan pengguna terhadap sistem informasi, terutama *e-learning* (Park et al., 2012; Park, 2009; Bachtiar et al., 2014; Cheung & Vogel, 2013; Pituch & Lee, 2006). Dari usulan tersebut, maka dibentuklah Hipotesis sebagai berikut :

H9: Persepsi kemudahan penggunaan (PEU) akan mempengaruhi kegunaan yang dirasakan (PU) siswa saat menggunakan *e-learning*.

H10: Persepsi kemudahan penggunaan (PEU) akan mempengaruhi sikap penggunaan (ATT).

H11: Persepsi kegunaan (PU) akan mempengaruhi sikap penggunaan (ATT).

H12: Persepsi kegunaan (PU) akan mempengaruhi niat perilaku penggunaan (BI).

H13: Sikap penggunaan (ATT) akan mempengaruhi
niat perilaku penggunaan (BI).

